

ТЁМНАЯ ПОЖИВА

настольная ролевая игра в жанре
трагического фэнтези



(Order #30868794)

Оглавление

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 1

КАК В ЭТО ИГРАТЬ 3

БРОСОК ИСПЫТАНИЯ 3

СОМНИТЕЛЬНЫЕ СДЕЛКИ 4

БРОСОК ПОГИБЕЛИ 5

БРОСОК ВОССТАНОВЛЕНИЯ 5

ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ 5

СОЗДАНИЕ ОХОТНИКА ЗА СОКРОВИЩАМИ 6

РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО 8

КАК ИГРАТЬ В «ТЁМНУЮ ПОЖИВУ» 8

СОЗДАНИЕ ЭКСПЕДИЦИИ 8

КАНВА ЭКСПЕДИЦИИ: ГРОБНИЦА ТЫСЯЧИ СНОВ 11

КАНВА ЭКСПЕДИЦИИ: ГНЕЗДОВЬЕ РОКОЧУЩЕГО ПЕРЕВАЛА 14

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ИСТОЧНИКИ 18

КНИГИ 18

ИГРЫ 18

ВИДЕО 18

МУЗЫКА 18

(Order #30868794)

Общие сведения

В «Тёмной поживе» игроки сообща расскажут историю о группе охотников за сокровищами, что отправится в обречённую с самого начала экспедицию в лес, который не хочет видеть незваных гостей. Вам потребуется один ведущий, который будет следить за ходом игры и описывать опасности игрового мира, и один или несколько игроков, что возьмут на себя роли кладоискателей. Игровая встреча длится 3-4 часа.

Игра повествует о физическом и ментальном истощении охотников за сокровищами, что продвигаются всё глубже и глубже в полный опасностей лес. Это путешествие в конечном итоге приведёт их к древним руинам, хранящим несметные богатства, и к чудовищам, обитающим там сейчас. Однако это не светлая история о храбрых искателях приключений, что убивают драконов и возвращаются в город с мешками золота. Это жуткая история о спесивых грабителях, для которых всё заканчивается трагично. Со значительной вероятностью все охотники за сокровищами умрут или — в лучшем случае — никогда не оправятся от последствий путешествия.

«Тёмная пожива» является вольной русскоязычной локализацией-дериватитвом журнальной версии игры «Trophy Dark», авторства Джесси Росса, в свою очередь, созданной на основе «Cthulhu Dark» с непосредственного разрешения автора «CthD» Грэма Уолмсли. Оригинальные правила «Trophy Dark» также используют ряд компонентов игры «Blades in the Dark» от Джона Харпера согласно лицензии CC-BY 3.0 Unported.

Локализация согласована с автором оригинальной игры. Вы можете свободно распространять все представленные далее текстовые материалы, согласно условиям лицензии CC-BY 4.0

Trophy™ is a trademark of Hedgemaze Press. The Rooted in Trophy Logo is © Hedgemaze Press, and is used with permission.

2021, Ex Nihilum Publishing

Карта нам врала. Река Нава завернула на восток куда раньше, чем должна была, что привело к препирательствам, не прекратившимся даже после заката. Амар, наш следопыт, увидел руины первым. Даже при свете факелов сквозь свисающие виноградные лозы и листву виднелось осыпающееся каменное лицо кого-то, смутно напоминающего человека.

Лес уже начал предъявлять свои права на это место. Когда-то горделивые колонны лежали плашмя на земле, словно жертвы нечестивой истерики первобытного ребёнка. Медные чаши потускнели до такого знакомого болезненно-зелёного оттенка. Обветренная плита, которая некогда служила крышей, полностью провалилась, оставив лишь один очевидный и опасный вход во внутреннее святилище храма.

Идти по грубо высеченным проходам мешали плотные полотнища паутины, но с ними расторопно и легко расправлялись факел Амара и сабля Линеты.

(Order #30868794)

Линета великолепно владела лезвием как в хирургической практике, так и в переговорах с головорезами. Её дар целителя здорово нам помог во время путешествия по Роще Бритвенных Корней. Я бы потерял куда больше, чем три пальца, если бы она не ампутировала их и не залатала рану так быстро. Жаль, что я не смог вернуть долг.

Амар был первым, кто увидел, что было скрыто в храме все эти столетия. В конце главного прохода в центре небольшой круглой комнаты стояли нетронутыми четыре чёрные глиняные урны. Без единого слова, хоть и с заметным усилием, Амар сдвинул с урн крышки, одну за другой, давая нам с Линетой возможность самим увидеть, что в них. Четыре иссохших мертвеца зажимали в окостенелых пальцах золотые плоды.

Как только мы увидели их, все наши сомнения насчёт сокровищ древнего кладура померкли. Здоровой рукой я вытащил один плод из его костяной колыбели и внимательно осмотрел. Он был усеян традиционными письменами магов-начертателей короля Аргиола Сео. Я едва умел читать их, но, проведя пальцем по углублениям, почувствовал, как что-то открывается в глубинах моего разума. Я видел, как пылала империя, как четырёх вельмож покрывали бальзамом и помещали в урны из чёрной глины. Я цеплялся за каждую деталь погребального обряда – за каждое слово, ритуал, молитву и мольбу. Мне казалось, что это продолжается долгие дни. Я наблюдал, как всё повторяется снова и снова в моей голове, и медленно осознавал значение слов, что произносили жрецы смерти. Всё это время пламя облизывало здание храма в горящем королевстве Аргиола Сео.

Когда я пришёл в себя, в круглой комнате бушевал огонь. Я не знаю, что произошло, но одна из рук Амара лежала на земле, отрубленная ловкой саблей Линеты. Он загнал её в угол одним лишь факелом, который уже оставил ужасные ожоги на её лице.

Я бежал. Я бежал мимо своих товарищей. Я бежал через коридоры храма. Я бежал всю ночь, стараясь двигаться вдоль реки.

Я вернулся в Форт Дурин, место, в котором рождаются все мечты о путешествии вглубь леса. По крайней мере, вы можете начать своё путешествие с карты лучше той, что дали мне. Я бы пошёл сам, но моя вторая встреча с Бритвокорнем закончилась худо без Линеты, а охотник с одной ногой и семью пальцами не протянет долго в этих лесах. Только шесть трупов и моё молчание защищают эти четыре золотых плода. Три из них ваши, если вы принесёте мне четвёртый. Итак, я спрошу: готовы ли вы завладеть своей поживой?

(Order #30868794)

КАК В ЭТО ИГРАТЬ

БРОСОК ИСПЫТАНИЯ

Когда вы хотите сделать что-то рискованное, скажите, какого результата вы хотите добиться, и спросите ведущего и других игроков, что может пойти не так. Возьмите шестигранные кубики.



Возьмите один светлый кубик, если вы умеете делать то, за что взялись, благодаря вашей предыстории или роду занятий.



Возьмите ещё один светлый кубик, если вы соглашаетесь на сомнительную сделку, предложенную другим игроком или ведущим. Сомнительные сделки описаны далее.



Добавьте тёмный кубик, если вы готовы рискнуть своим разумом или телом, чтобы добиться успеха. Вы должны использовать этот кубик всякий раз, когда проводите ритуал.

БРОСАЙТЕ КУБИКИ. ЕСЛИ НАИБОЛЬШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ:

1-3	Вы терпите неудачу, и всё становится хуже. Ведущий описывает, как именно. Ведущий также может позволить вам преуспеть, но всё станет хуже каким-либо другим образом;
4-5	Вы преуспели, однако есть некоторые осложнения. Ведущий описывает осложнения, вы описываете, как именно вы преуспели;
6	Вы добились успеха. Опишите, как именно.



Если вы использовали тёмный кубик и результат на нём равен лучшему результату на светлом кубике или выше его, этот бросок считается проверкой погибели, описанной в разделе бросок погибели.

(Order #30868794)



Если вы недовольны результатом своего броска, вы можете добавить ещё один тёмный кубик и перебросить кубики. Вы можете продолжать добавлять тёмные кубики и перебрасывать их снова и снова. Вы не можете перебросить кубики, если на тёмном выпало самое высокое значение в броске.

Если вы используете бросок, чтобы попытаться победить любое из лесных чудовищ, сражаясь с ними в открытом бою, вы погибнете. Вместо этого бросайте кубики, чтобы спрятаться, убежать или использовать против них ритуал. Если вы сражаетесь с чем-то, что не является чудовищем, или если вы сражаетесь с чудовищем, но не для того, чтобы победить его (например, чтобы пробить себе путь к отступлению), чётко обозначьте, какой результат вы желаете получить, а затем сделайте бросок как обычно.

СОМНИТЕЛЬНЫЕ СДЕЛКИ

Лес опасен, и охотники за сокровищами идут на риск, ведомые гордыней. Ведущий или любой другой игрок может предложить вам дополнительный светлый кубик, если вы примете сомнительную сделку, которая может включать в себя:

- Причинение побочного или непреднамеренного ущерба;
- Вероятность заблудиться или разделиться со своими товарищами;
- Необходимость пожертвовать предметом или сокровищем;
- Предательство товарища;
- Привлечение внимания диких животных, духов леса или чудовищ.

Сомнительная сделка осуществляется независимо от результата броска. Вы заключаете сделку, платите цену и получаете бонусный кубик.

Сомнительная сделка всегда является свободным выбором игрока. Если вам не нравятся условия, просто откажитесь от сделки (или предложите, как эти условия изменить, чтобы вы согласились). Вы всегда можете просто рискнуть своим разумом или телом и взять тёмный кубик.

При необходимости последнее слово в формулировании условий сделки остаётся за ведущим.

(Order #30868794)

БРОСОК ПОГИБЕЛИ

Ваша погибель показывает, насколько глубоко лес вонзил в вас свои когти. Она отображает нанесённый вам физический и ментальный вред. Погибель начинается с 1.



Когда вы становитесь свидетелем или участником чего-то пугающего, совершите бросок погибели, используя один тёмный кубик. Если вы совершили бросок испытания, включающий в себя тёмный кубик, и результат на нём равен самому высокому значению на светлом кубике в этом броске или больше его, этот тёмный кубик автоматически считается броском погибели.

Если результат на тёмном кубике выше вашей текущей погибели, добавьте к ней 1 и обсудите с ведущим, как именно лес искажает ваш разум и тело.

БРОСОК ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Лес жаждет мести. Люди украли его секреты и дары и ничего не оставили взамен.

Когда ваше значение погибели достигает 5, вы можете уменьшить его, действуя в интересах леса: уничтожая сокровища, предотвращая проведение ритуалов или мешая вашим товарищам-кладоискателям выйти из леса. Вы должны делать это так, чтобы не привлечь к себе внимания. Чем больше всё похоже на случайность, тем лучше.

Всякий раз, как вы делаете это, бросайте один светлый кубик. Если результат меньше вашего текущего показателя погибели, вы преуспели и снижаете её на 1. Вы можете продолжить избавляться от погибели таким образом, даже когда она становится ниже 5.

ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ

Когда ваша погибель достигает 6, вы теряете себя в этом проклятом месте, что пустило в вас свои корни, и становитесь жутким чудовищем на службе леса. Это особое мгновение. Все наблюдают последние секунды ясности, прежде чем вы с криками скроетесь в глубине леса или яростно наброситесь на своих товарищей.

Передайте персонажа под контроль ведущего и либо создайте нового, либо покиньте игру.

(Order #30868794)

СОЗДАНИЕ ОХОТНИКА ЗА СОКРОВИЩАМИ

На следующей странице вы найдёте образцы листов персонажей. Выберите имя, род занятий, прошлое, ритуалы и зов своего кладоискателя.

Персонажи с любым родом занятий могут изучать и использовать ритуалы. Повысьте стартовое значение погибели на 1 за каждый известный вам ритуал. Вы можете выбрать до трёх ритуалов.

Будущие дополнения игры будут включать в себя дополнительные занятия, ритуалы, варианты прошлого и зова. Вы также можете создать свои собственные вместе с ведущим.



(Order #30868794)

РОД ЗАНЯТИЙ

◇ костоправ (прозектура, травы, хирургия);
◇ лесничий (звери, охота, ловушки);
◇ наёмник (атлетика, защита, оружие);
◇ колдун (алхимия, ритуалы, символы);
◇ ______________________________

ПРОШЛОЕ

◇ отлучённый священник (знамения);
◇ лишённый наследства дворянин (оценка вещей);
◇ сбежавший культист (обман);
◇ исключённый ученик (предания);
◇ исправившийся головорез (запугивание);
◇ солдат в отставке (тактика);
◇ ______________________________

РИТУАЛЫ

Выберите до трёх ритуалов из представленных ниже. Повысьте стартовое значение погибели на 1 за каждый известный вам ритуал.

◇ привязь (удержать человека или животное);
◇ одержимость (одолжить духу тело);
◇ изгнание (изгнать дух из его тела);
◇ вселение (овладеть человеком или животным);
◇ проекция (увидеть местом в форме духа);
◇ призыв (привлечь знакомого человека или дух);
◇ ______________________________

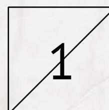
ЗОВ

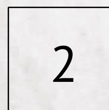
◇ выкупить своего брата из тюрьмы Барсул;
◇ заслужить уважение коменданта форта Дурин;
◇ купить поместье на плодородных землях Левасти;
◇ опубликовать свои исследования древнего Калдура;
◇ уйти на покой в Розовом районе Амбарета;
◇ завоевать сердце наследника Нагане;
◇ ______________________________

ИМЯ

◇ Алина
◇ Басо
◇ Дайан
◇ Элисио
◇ Фион
◇ Касьен
◇ Махера
◇ Нима
◇ Орлен
◇ Сибил
◇ Теодан
◇ Веро
◇ ________

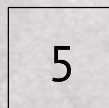
ПОГИБЕЛЬ

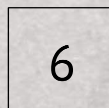












(Order #30868794)

Руководство ведущего

КАК ИГРАТЬ В «ТЁМНУЮ ПОЖИВУ»

«Тёмная пожива» — это, по сути, игра о гордыне. Отчаяние и жадность могут загнать охотников за сокровищами в лес, но именно гордыня заставляет их продолжать идти всё дальше и дальше. Первые победы на кромке леса могут дать им ложное ощущение того, что они властвуют над природой. Растущая погибель отображает разрушение, их тающую веру в собственную правоту и непогрешимость, и, в конечном итоге, приведёт к запоздалому осознанию, что в этой истории они добыча, а не охотники.

В НАЧАЛЕ ИГРЫ ПОВЕДАЙТЕ СВОИМ ИГРОКАМ СЛЕДУЮЩЕЕ:

В конце лес поглотит всякого, кто войдёт в него. Большинство просто не возвращаются. Немногие выходят — с изломанной душой, с искалеченным телом. Боритесь, цепляйтесь за свою жизнь, но знайте, что лес не оставит вас. Он поглотит вас. Он сделает вас своей поживой.

СОЗДАНИЕ ЭКСПЕДИЦИИ

В дополнение к обычным для «Тёмной поживы» темам каждая игровая сессия построена вокруг темы, созданной ведущим.

Это не позволяет игре распыляться и объединяет чудовищ, сокровища и обстановку в единый образный ряд.

ТЕМЫ

В первую очередь выберите тему. Постарайтесь подобрать одно ключевое слово, например Сон, Вода или Маски.

МГНОВЕНИЯ

Затем составьте список мгновений. Эти мгновения — короткие описания, подкрепляющие тему игры.

Например, если вы используете тему «Сон», мгновением может быть «множество оцепеневших стрекоз, сидящих на палатках и деревьях», или для Воды вы можете написать, что «лужицы заполняют ваши следы, когда вы отрываете ботинок от густой серой грязи». Стремитесь создать как минимум десять разных мгновений, которые будут включены в повествование во время игры.

Мгновения — это хорошая возможность пролить свет на судьбы предыдущих искателей приключений, шедших к тому же сокровищу. Например, в игре с темой Воды может появиться такое мгновение, как «три раздувшихся тела, что плавают лицом вниз среди мангровых зарослей».

(Order #30868794)

МЕТКИ

Теперь составьте список меток. Эти метки рассказывают, как лес проявляется в персонажах игроков, когда растёт их показатель погибели. Для темы Сна это может быть «ваша ведущая рука страдает от постоянного ощущения покалывания, словно в неё вонзаются булавки» или «вы обнаруживаете, что написанные слова неразборчивы, будто во сне». Вам понадобится от 3 до 5 меток для каждого игрока.

ПУТЕШЕСТВИЕ

По мере продвижения в глубины леса, охотники за сокровищами проходят через пять актов, начиная с первого. Каждый акт полон как ужасов, что стремятся прогнать их, так и искушений, что влекут их всё дальше. Персонажи не могут перейти к следующему акту, пока не встретят хотя бы один ужас и одно искушение в текущем.

АКТ 1

Ужасы первого акта дают игрокам почувствовать себя уверенно. Они могут показаться смертоносными, однако игроки должны преодолеть их с минимальными потерями и едва выросшей погибелью.

Примеры ужасов: *раненый медведь или другой крупный хищник; группа соперничающих кладоискателей; члены королевской гвардии, что патрулируют опушку леса в поисках нелицензированных охотников за сокровищами.*

Искушения первого акта должны быть эфемерными: слухи, шёпоты и проблески надежды. Они должны предвещать богатство и славу.

Примеры искушений: *знающий путь отшельник; знакомое место на вашей грубо нацарапанной карте; испуганный гоблин, предлагающий помощь, если вы сохраните ему жизнь.*

АКТ 2

Ужасы второго акта порождены окружающей средой. Они усложняют путешествие и заставляют людей разделяться. Они должны показать ярость дикой природы.

Примеры ужасов: *проливной дождь и сели; ядовитые облака психотропных спор; плотоядные деревья, удушающие лозы или другие вредоносные растения.*

Искушения второго акта принимают вид убедительных доказательств. Они нужны, чтобы показать, что охотники за сокровищами на верном пути.

Примеры искушений: *руины храма; грубая каменная дорожка; древние, изъеденные ветром статуи.*

(Order #30868794)

АКТ 3

Ужасы третьего акта призваны вызвать подозрения. Персонажи начинают сомневаться в намерениях своих компаньонов.

Примеры ужасов: *сны о надвигающемся предательстве; ваши вещи обнаруживаются в чужой поклаже; осознание того, что вы ходите кругами.*

Искушения третьего акта носят личный характер, затрагивая мотивы персонажей.

Примеры искушений: *напоминание о зове вашего персонажа; еда или песни из дома; утерянное ощущение комфорта.*

АКТ 4

Ужасы четвёртого акта чудовищны. Они преследуют охотников за сокровищами и гонят их к последнему акту.

Примеры ужасов: *не поддающаяся описанию масса плоти, покрытая голодными ртами; тёмные когти, которые видны только боковым зрением; дети, вырезанные из гранита, приближаются с окровавленными шахтёрскими орудиями.*

Искушения четвёртого акта недосягаемы. Они совсем рядом, ждут, чтобы их взяли. Всё, что нужно сделать охотникам за сокровищами, — это ещё один шаг. Они заманивают персонажей, подталкивают их к отчаянным и глупым действиям.

Примеры искушений: *золотые браслеты и ожерелья, сплетённые в массивную паутину; огромная нетронутая библиотека, куда можно попасть только через узкий лаз; груды драгоценных камней, мерцающие на дне тихого бассейна.*

АКТ 5

Ужасы пятого акта сводят с ума. Они призваны настроить персонажей друг против друга и заставить их смириться со своей судьбой.

Примеры ужасов: *чудовищные обещания в обмен на нападение на ваших собратьев-кладоискателей; изоляция и одиночество; доппельгангеры.*

Искушения пятого акта — это вещи, которыми обладают другие персонажи или которыми, как вам кажется, они должны обладать. Если один персонаж отчаянно хочет чего-то, это попадает в руки другого.

Примеры искушений: *воплощение важных для вашего зова людей; вещь, которую вы всегда хотели, в руках товарища-кладоискателя; ритуал исполнения ваших желаний, требующий всего лишь одной-двух жертв.*

КАНВА И ЗАМЫСЕЛ

Соединённые вместе и записанные, все выше перечисленные элементы образуют собой т.н. канву — замысел и сценарную основу — предстоящей экспедиции. При желании, вы сможете использовать получившуюся канву неоднократно — с одной и той же или с разными игровыми группами снова и снова отправляясь в безрадостное путешествие не сулящее вашим кладоискателям ничего хорошего.

(Order #30868794)

Канва экспедиции: Гробница тысячи снов

Лес стар и полон кошмаров. Но вы знаете дорогу. Сквозь лабиринты кустов и давящей темноты вы прокладываете себе путь к нетронутым храмам забытых богов-королей. Всё, что там есть, принадлежит вам. Сможете ли вы, осторожно ступая, выбраться с наградой, превосходящей даже самые смелые мечты? Или вас ожидает слишком, слишком позднее осознание, что лес пробудился от беспокойного сна?

ТЕМА

Сон

МГНОВЕНИЯ

Используйте эти мгновения, чтобы придать миру фактуру и подчеркнуть тему. Добавляйте их в любом месте вашего путешествия.

- ◇ Нежный гудящий звук, похожий на колыбельную.
- ◇ Внезапный тёплый ветерок окутывает, как одеяло.
- ◇ Голоса ночных животных (сов, лягушек) в светлое время суток.
- ◇ Медведь в спячке, от которой его не пробудить.
- ◇ Сад каменных статуй, не имеющих ничего общего, кроме закрытых глаз.
- ◇ Вырытая могила, оставшаяся пустой.
- ◇ Размеренное дыхание самой земли.
- ◇ Дрожащий силуэт мелькает на краю поля зрения.
- ◇ Песня сверчка звучит всё чаще и чаще.
- ◇ Примечательные деревья и камни появляются не на своих местах.
- ◇ Обувь тяжелеет и затрудняет шаг, хотя земля вовсе не ли2пкая.
- ◇ Луна проглядывается через кроны деревьев, хотя сейчас должен быть день.
- ◇ Путевой камень, покрытый символами, насылающими сон.
- ◇ Камни, которые подкладывали под головы на привале, оказываются надгробиями.

(Order #30868794)

МЕТКИ

Эти метки проявляются у ваших кладоискателей, когда растёт их показатель погибели. Им необязательно становиться постоянными, однако они должны продемонстрировать, что лес начинает влиять на персонажей.

- Нечёткое зрение.
- Сильное желание прилечь.
- Потеря способности читать.
- Головокружение, вызванное ощущением падения.
- Сны оживают вокруг вас.
- Время проходит незаметно.
- Каждая тень превращается в ночное небо, усыпанное звёздами.
- Ощущение покалывания в одной из конечностей.
- Онемевшие конечности или временное оцепенение.
- Оружие или инструменты кажутся не тем, что они есть на самом деле.

АКТ 1

Ужасы: конкурирующая шайка охотников за сокровищами преследует группу, стремясь запугать их, чтобы силой выбить информацию о гробнице. Они должны показаться знакомыми, похожими на группу, будто отражённую в кривом зеркале. Спросите игроков, в чём именно нападающие похожи на их персонажей. Это хорошая возможность описать своих собственных героев через поиск сходств и отличий с противниками. Конкурентов легко одолеть в бою и уничтожить. То, как именно с ними разделались, продемонстрирует степень склонности группы к насилию.

Искушения: соперничающие кладоискатели должны рассказать игрокам слух или оставить после себя что-то, что точно описывает сокровища, скрытые в гробнице. «Материя снов» — хороший пример оброненной фразы. Во время прохождения этого акта спросите, что персонажи планируют делать со своей добычей, чтобы узнать о том, какой зов ими движет.

АКТ 2

Ужасы: ночь наступает куда быстрее, чем ожидалось, вынуждая группу разбить лагерь или продолжить путешествие в темноте. Кто-то должен упасть или чудом не упасть. В качестве предсказания горизонтального движения из четвёртого акта, вы можете использовать здесь носилки или какое-нибудь ещё перемещение лежащего персонажа. Во время прохождения этого акта задавайте вопросы о страхах героев и о том, как лес противостоит им.

Искушения: группа натыкается на сад каменных статуй или неотмеченное кладбище с мемориальными досками или надгробиями, на которых перечислены имена советников короля, что покоится в последней гробнице. Спросите у игроков, какие легенды о короле всё ещё известны в их культуре или как старая цивилизация встретила свой закат. Попытайтесь использовать их идеи в последующих актах.

(Order #30868794)

АКТ 3

Ужасы: что-то словно заставляет группу разбить лагерь. По крайней мере одному члену партии снится, что другой предаёт его.

Искушения: во время привала кто-то находит пайки, которые никто не брал с собой, и это напоминает персонажам о доме или их зове. Старайтесь побудить их рассказать о своих мотивах и задавайте конкретный вопрос: «О чём вы мечтаете?» Во время этого акта спросите игроков, что до сих пор мешает их персонажам достичь желаемого. По возможности связывайте их предыстории между собой, особенно если есть возможность показать этим, как один персонаж мешает другому достичь его целей.

АКТ 4

Ужасы: лес начинает пробуждаться. Восстаёт то, что должно спать или давно уже мертво. Каменные статуи из сада охотятся за группой. Мстительные духи пытаются привлечь персонажей для воплощения своих кошмаров. Партия ищет укрытия в чреве гробницы. Не скупитесь на описания чудовищ. Здесь нет *големов* или *призраков*. Есть лишь не знающие жалости *химеры, заключённые в камне, и жестокие ветра, что скрежещут, словно зубы мертвеца.*

Искушения: сокровища гробницы уже видны, однако до них непросто добраться. Чтобы достичь их, персонажам придётся проползти по холодной земле тесного горизонтального тоннеля или спуститься в опасную вертикальную шахту. Задохнуться или упасть здесь проще простого. Предоставьте им лишь плохие варианты.

АКТ 5

Ужасы: членов группы посещают видения того, как их товарищи разграбили гробницу, а затем бросили их. Всё, о чём персонажи мечтали, воплотится здесь в виде оживших кошмаров или будет требовать от охотников огромной жертвы. Показывайте им ужасные вещи и продолжайте назначать броски погибели.

Искушения: начинают появляться порталы, отражающие стремления персонажей, но путь к ним всегда перекрыт (случайно или намеренно) другим кладоискателем. Опишите вещи, которых они жаждут, в мельчайших подробностях, но сделайте реальность сбивающей с толку. Пообещайте им комфорт и счастье и смотрите, как далеко они зайдут, пытаясь их получить. Пускай всё закончится плохо.

(Order #30868794)

КАНВА ЭКСПЕДИЦИИ: ГНЕЗДОВЬЕ РОКОЧУЩЕГО ПЕРЕВАЛА

Эта канва была написана в ожидании весны и перелётных птиц, и вдохновлялось карпатскими горными тропами, где моя нога ступала ещё в детстве, страшными птицами Хичкока и всезнающими Исполнителями из Pathologic, минорной и тягучей фолк-музыкой, несколькими десятками чашек травяного чая и одной из древнейших идей человека — возвысить себя над суетным миром. Спасибо организаторам фестиваля Kosti-CONnect 2021 и всем тестировщикам игры, что отправились со мной в путешествие через тёмный лес, чтобы раскрыть тайны пребывающего в меланхоличном упадке мира и попытаться добыть манящие сокровища и бесценные ответы.

Щербатые, будто рот кулачного борца, горы пышно обнимает лес, и светлые ручьи бегут по нему, спускаясь с самых вершин и искрясь под солнечным светом на цветущих прогалинах-полянах. Невзрачные сокровища многих путников, сошедших с широкого тракта и сгинувших в этих еловых лабиринтах, лежат под последними горстками снега. Но разве это вызов настоящему кладоискателю? Старики говорят, что там, наверху — вовсе не птицы, а тени забытых предков, поднявшиеся над облаками подальше от суеты. У них есть богатства. У них есть ответы. Однако лес жесток к тем, кто посягнул на его тёмные тайны, и из него уже не выйти прежним. Лес выходит на охоту.

ТЕМЫ

Музыка, птицы

МГНОВЕНИЯ

Используйте эти мгновения, чтобы придать миру фактуру и подчеркнуть тему. Добавляйте их в любом м-есте вашего путешествия.

- ◇ Хлёстко, ритмично, оглушающе громко трескаются шишки, будто их оставили у тёплой печи.
- ◇ Оставшийся дозорным на ночном привале слышит из леса колыбельную.
- ◇ Какое-то животное передразнивает кладоискателей, но не даёт себя обнаружить.
- ◇ Большой жёлтый камень, похожий на свежую булку, клюёт стая ворон.
- ◇ Далеко от тракта находится разорённая цирковая кибитка с музыкальными инструментами и цветастыми платьями-халатами с очень широкими и длинными рукавами.
- ◇ Дятел перелетает с дерева на дерево, выстукивая число на один меньшее, чем количество охотников за сокровищами.

(Order #30868794)

- Назойливая кукушка, что падает замертво, если задать традиционный вопрос.
- Костяные «погремушки» свисают с ветвей.
- Гортанное камлание десятков жаб, что в это время года обычно ещё спят в замёрзшем болотце.
- Дрожь в воздухе, похожая на медленное хриплое дыхание огромных лёгких.
- Растянувшаяся меж ветвей паутина вибрирует на ветру, издавая мелодичный перезвон.
- В брошенных гнёздах лежат небольшие сокровища.
- В предгорьях находится пастушья стоянка, но вместо следов стада только птичьи оттиски на снегу.

МЕТКИ

Эти метки проявляются у ваших кладоискателей, когда растёт их показатель погибели. Им необязательно становиться постоянными, однако они должны продемонстрировать, что лес начинает влиять на персонажей.

D20 МЕТОК:

1. После отдыха кладоискатели ощущают себя невероятно лёгкими. [ѣѣ]
2. Обостряется слух и чувство вибрации.
3. Сломанная кость оказывается полой внутри.[ѣѣ]
4. Героев преследует постоянный голод.[ѣѣ]
5. Очень холодно, стоит хоть на миг остановиться.[ѣѣ]
6. Становятся различимы очень мелкие детали.
7. Стремление собирать по карманам мусор.
8. Мурмурация: желание повторять действия сопартийцев.
9. Еда за ужином превращается в горсть лениво ворочающихся личинок.
10. Следы героя покрываются перьями и пухом.
11. Все животные меньше персонажа начинают его бояться.
12. На пальцах ног вырастают когти, норовящие прорваться через обувь.[ѣѣ]
13. Персонаж совершенно точно ощущает, в каком направлении находится Гнездовье.
14. Собственное тело кажется тяжёлым и неуклюжим.
15. Люди воспринимаются как недолепленные глиняные уродцы.
16. Начинают выпадать волосы на теле.[ѣѣ]
17. Персонаж прикрывает глаза, и их затягивает белёсая плёнка третьего века.[ѣѣ]
18. Великолепный голос: поющий персонаж способен заставить людей и животных бежать прочь.
19. Великолепный голос: поющий персонаж способен заставить людей и животных почувствовать себя лучше.
20. Великолепный голос: поющий персонаж способен нанести людям и животным урон.

 (Order #30868794)

*Выделенные символами “**ѣѣ**” метки постоянны и накапливаются: получив одну такую, персонаж со временем приобретает и другие. Ведущий может добавить кладоискателю новую метку типа “**ѣѣ**” в момент опасности или, например, во сне, иллюстрируя, как лес всё сильнее цепляется за свою добычу.*

АКТ 1

Ужасы: охотники, сожранные собственным псом. Измождённые после зимы голодные звери. Размытая разрушающаяся дорога, замедляющая путь. Вода подо льдом, лёд под водой.

Искушения: брошенные кем-то вещи и припасы; яркое солнце, проглядывающее из-за туч и освещающее горные вершины; далёкие звуки рога или трембиты, намекающие, что в предгорьях есть жизнь.

АКТ 2

Ужасы: странные вещи происходят с дозорными во время стоянки. Лес нараспев повторяет некоторые сказанные слова, придавая им более зловещее значение. Разлив реки, вынуждающий сойти с тракта и искать брод выше по течению.

Искушения: выброшенные на берег или плывущие по реке дорогие и искусно сделанные вещи, не принадлежащие к нынешней культуре.

АКТ 3

Ужасы: продемонстрируйте явно «птичьи» метки, странные сны о собственной смерти или предательстве. Река разливается сильнее, лишая возможности повернуть назад.

Искушения: пни-идолы в виде птиц в величественных одеждах и коронах, перед которыми лежат подношения. Там именно то, что нужно героям прямо сейчас (чистая починенная одежда, еда, лекарство). Неожиданно отремонтированный участок дороги, что явно не является делом рук нашего муниципалитета. Напомните игрокам об их целях, спросите, как они относятся к изменениям, произошедшим с другими.

(Order #30868794)

АКТ 4

Ужасы: героев захватывает нарастающая тоска по чему-то неясному и короткие провалы в памяти, во время которых они чувствуют, как падают и ломают все кости. Столбы для небесного погребения, на которых виднеются чистые белые скелеты людей. Съезд с тракта, ведущий к деревне, по которой ходят мрачные горбатые тени нелетающих птиц. Они ненавидят героев за то, что те напоминают им их самих.

Искушения: сломленные птицелюды сидят у ручья с сетью, вылавливая золотую амфору, добротное оружие и другие сокровища, упавшие с вершин. Героям снится дворец, где красивые птицы с человеческими лицами угощают их пирогом из крохотных людей и предлагают им исполнение желаний в обмен на службу.

АКТ 5

Ужасы: персонажи добираются до дворца-гнездовья, стоящего на перевале. Их встречают громадные птицы с человеческими лицами. Сходят лавины, песнь стражей сотрясает горную цепь. Героям приходят видения о том, что зов каждого из них — лишь чьё-то древнее чужое воспоминание.

Искушения: Открывается (или нет) правда о слабых существах, сброшенных со скалы, что выродились за века в бескрылых созданий, и пророчество о том, что вернувшийся на Перевал сможет снова стать целым. Героям должно выбрать, кто они есть, или обратиться в ничто.

(Order #30868794)

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ИСТОЧНИКИ

КНИГИ

- М. Пришвин, «Кладовая солнца»
- D. Simmons, «The Terror»
- A. Nevill, «The Ritual»

ИГРЫ

- The Vanishing of Ethan Carter (2015)
- Darkest Dungeon (2016)
- Lake of voices (2018)
- Darkwood (2017)

ВИДЕО

- Diablo IV Cinematic Trailer (2019)
- The Blair Witch Project (1999)
- Over the Garden Wall (2014)
- The Descent (2005)
- The Village (2004)

МУЗЫКА

- Theodor Bastard
- Старуха Мха
- Voronmrak
- Agalloch
- Myrkur
- Dzivia

(Order #30868794)

Когда на месте стен
заплачут ивы,
лес заберёт
законную поживу.
Когда сгниёт божок
честолюбивый,
лес заберёт
законную поживу.
Когда твой прах взрастёт
листом крапивы,
лес заберёт
законную поживу.
Когда созреет плод,
до кости лживый,
лес заберёт
законную поживу.

Ex Nihilum Publishing
2021

(Order #30868794)